

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar tidak bisa lepas dari kehidupan manusia, karena belajarliah manusia bisa bertahan hidup dan bisa memenuhi apa yang menjadi kebutuhan hidupnya. Secara teoritik, belajar dapat dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian, dengan demikian buah dari proses belajar tersebut dapat berupa bertambahnya pengetahuan, adanya peningkatan keterampilan, semakin sempurnanya perilaku dan sikap serta semakin matang kepribadian.

Slameto (2010:2) menyatakan ”belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Hal senada dikemukakan oleh Syah (2013:90) belajar dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar, sedangkan menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Proses yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan media.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki dua bentuk pembelajaran yaitu sekolah dan industri, oleh karena itu pembelajaran akan tercapai apabila mengacu pada kurikulum yang tepat dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang akan dilaksanakan dimana ada perubahan prinsip pembelajaran dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi. Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) menekankan pada pengembangan kemampuan melakukan (kompetensi) tugas-tugas oleh siswa berupa penguasaan terhadap seperangkat pengetahuan, kemampuan, sikap dan minat siswa agar dapat melakukan sesuatu dalam bentuk kemahiran atau keterampilan aplikatif dengan penuh tanggung jawab.

Salah satu prinsip penilaian pada kurikulum berbasis kompetensi adalah menggunakan acuan kriteria, yakni menggunakan kriteria tertentu dalam menentukan kelulusan siswa. Kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan dinamakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Keberhasilan prestasi belajar dapat dilihat dari kemampuan siswa mencapai KKM.

Pada kenyataannya KBK sulit dilaksanakan karena guru masih menerapkan pembelajaran yang lebih terpusat pada guru (*teacher centered*), padahal saat ini pembelajaran berpedoman pada Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses dan dilanjutkan implementasi kurikulum 2013 yang berpedoman pada Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses yang menuntut *student centered* dimana siswa mencari tahu bukan siswa diberi tahu. Pada umumnya pembelajaran yang dilakukan saat ini adalah pembelajaran yang lebih terpusat pada guru, bukan pada siswa sehingga terjadi proses pembelajaran yang kurang optimal karena guru membuat siswa pasif dalam kegiatan belajar dan pembelajaran.

Pada standar proses dinyatakan bahwa dalam kegiatan inti pembelajaran merupakan proses untuk mencapai kompetensi dasar yang harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan

psikologis siswa, sehingga kegiatan pembelajaran ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

Kegiatan eksplorasi menurut standar proses diantaranya yaitu (1) menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran dan sumber belajar lainnya, dan (2) melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru perlu menggunakan beberapa pendekatan yang bervariasi terutama pendekatan ilmiah dimana media pembelajaran yang kreatif dan sumber belajar tidak hanya mengandalkan buku teks sehingga siswa lebih aktif, kreatif, mencari tahu informasi sehingga motivasi serta prestasi belajarnya meningkat.

Hasil wawancara dan pengamatan peneliti di SMK YPSA Sumedang pada Bulan April 2013 menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih belum sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang tercantum dalam standar proses. Hal ini karena guru melaksanakan kegiatan pembelajaran tidak mengikuti skenario pembelajaran. RPP hanya dijadikan kewajiban administrasi bukan sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Faktor lain yang menyebabkan penyampaian materi pelajaran belum maksimal diantaranya ketidaksesuaian waktu yang disediakan dengan tingkat kesulitan dan kedalaman materi yang harus disampaikan. Contohnya pada kompetensi dasar mendeskripsikan prinsip dasar mekanika, waktu yang disediakan 18 jam, sedangkan materi ilmu mekanika cukup sulit untuk disampaikan dan dipahami siswa.

Pergeseran paradigma pembelajaran dalam kurikulum 2013 dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah dimana penggunaan media pembelajaran berbasis TIK yang dipandang sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menuntut guru mampu menggunakan media yang berbasis TIK. Strategi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kebanyakan masih menggunakan strategi *teacher centered* sehingga kurang mendukung siswa aktif sedangkan tuntutan dari kurikulum 2013 dari satu-satunya guru sebagai sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar. Media pembelajaran yang

digunakan guru masih konvensional, ini dikarenakan keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran, padahal pemanfaatan teknologi dan informasi merupakan salah satu tuntutan kurikulum 2013 yang harus dilaksanakan. Sumber belajar yang digunakan masih menggunakan buku sumber yang terbatas seperti buku paket dan modul. Pemanfaatan media pembelajaran seperti multimedia belum digunakan secara optimal. Munir (2012:6) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia merupakan salah satu alat yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Peneliti mengamati motivasi berprestasi siswa masih rendah dikarenakan banyak terlihat siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Donald dalam Sardiman (2012:73) menyebutkan bahwa motivasi sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Clelland secara terperinci pada Teori Motivasi Berprestasinya yang dikutip Mangkunegara (2001:97) bahwa motivasi berprestasi bermakna suatu dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan suatu aktivitas dengan sebaik-baiknya agar mencapai prestasi dengan predikat terpuji. Hal ini dapat dilihat dari 20% jumlah siswa tidak memperhatikan ketika guru sedang menyampaikan materi. Siswa pada saat pembelajaran berlangsung keluar masuk kelas secara bergiliran sekitar 5-10 siswa dengan alasan ke kamar kecil atau membeli pulpen/pensil dan buku catatan. Siswa masih pasif ketika diberi pertanyaan dan tugas oleh guru, hanya sekitar 15 siswa yang mengerjakan tugas dengan baik dan tepat waktu. Siswa masih ada yang datang terlambat datang ke sekolah. Setiap hari sekitar 5 siswa yang datang pada jam 7.30 WIB. Kondisi di SMK YPSA Sumedang menunjukkan bahwa motivasi berprestasi siswa masih rendah sehingga perlu ada upaya guru untuk mengubah strategi pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa.

Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar. Gunarso (1993:77) mengemukakan bahwa prestasi

belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Hal senada dikemukakan Winkel (2007:226) bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang, maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Prestasi belajar siswa SMK YPSA Sumedang dapat dilihat dari nilai mata pelajaran PDTM semester 1 Tahun Pelajaran 2012/2013.

Tabel 1.1

Nilai Mata Pelajaran PDTM Kelas X SMK YPSA Sumedang

Nilai	KELAS				Ket
	X-M-1		X –M-2		
	F	%	F	%	
< 65	10	33,3	9	29,0	KKM =75
65-74	12	40,0	10	32,3	
75-84	8	26,7	10	32,3	
> 84	-		2	6,5	
Jumlah	30	100	31	100	

(Sumber : Guru PDTM SMK YPSA Sumedang Daftar Nilai Semester Ganjil)

Berdasarkan Kurikulum KTSP Spektrum Teknik Pemesinan, Mata Pelajaran Pengetahuan Dasar Teknik Mesin (PDTM) terdiri dari standar kompetensi: (1) memahami dasar kekuatan bahan dan komponen mesin, (2) memahami prinsip dasar kelistrikan dan konversi energi, (3) memahami proses dasar perlakuan logam, (4) memahami proses dasar teknik mesin, dan (5) menerapkan kesehatan dan keselamatan kerja. Mengingat sangat luasnya materi PDTM maka diperlukan metode pembelajaran yang tepat agar pencapaian kompetensi yang direncanakan sesuai dengan target. Materi PDTM tersebut merupakan dasar bagi mata pelajaran kelompok produktif, seperti: melakukan pekerjaan dengan mesin bubut. melakukan pekerjaan dengan mesin frais, melakukan pekerjaan dengan mesin gerinda, menggunakan bubut kompleks dan menggunakan frais kompleks, sehingga apabila siswa belum memahami materi PDTM dikhawatirkan akan berdampak negatif pada saat mengikuti sejumlah mata pelajaran produktif.

Penggunaan pembelajaran dengan multimedia interaktif diharapkan mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi seperti yang dikemukakan di atas. Kelebihan multimedia interaktif diantaranya: sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar dalam satu kesatuan yang saling mendukung, mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya dengan penjelasan alat peraga yang konvensional, menambah motivasi siswa selama pembelajaran, dan melatih siswa lebih mandiri dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Multimedia interaktif yang dipilih berbentuk tutorial yang menyajikan latihan-latihan sehingga memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran dan siswa lebih interaktif yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi berprestasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pengetahuan Dasar Teknik Mesin.

Berdasarkan hal-hal di atas, maka timbul keinginan peneliti untuk menelaah mengenai **“Penggunaan Pembelajaran dengan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pengetahuan Dasar Teknik Mesin di SMK”**.

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang muncul, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru kebanyakan masih menggunakan pembelajaran konvensional seperti metode ceramah dan media konvensional.
2. Motivasi berprestasi siswa SMK masih rendah sehingga perlu ada inovasi dari guru untuk merubah pendekatan pembelajaran.
3. Prestasi belajar siswa dilihat dari pencapaian KKM masih rendah sehingga perlu peningkatan prestasi belajar dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang sesuai.
4. Metode dan pendekatan pembelajaran masih *teacher centered* sehingga perlu menerapkan pendekatan pembelajaran *student centered*.

5. Guru belum banyak memanfaatkan media pembelajaran di kelas. Media dan sumber pembelajaran yang dipakai oleh guru masih menggunakan gambar diam, buku teks dan modul sehingga diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.
6. Belum tercapainya efektivitas belajar seperti yang direncanakan pada RPP sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, untuk memperjelas permasalahan yang diteliti, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Penggunaan Pembelajaran dengan Multimedia Interaktif terhadap peningkatan Motivasi Berprestasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pengetahuan Dasar Teknik Mesin di SMK” dengan rincian sebagai berikut:

1. Bagaimana perbedaan peningkatan prestasi belajar antara siswa yang menggunakan pembelajaran multimedia interaktif dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PDTM?
2. Bagaimana motivasi berprestasi siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran PDTM?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya lingkup permasalahan yang ada dan menghindari ketidakjelasan masalah yang akan diteliti, maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran multimedia interaktif dibatasi dengan pembelajaran berbentuk tutorial.
2. Mata pelajaran PDTM dibatasi pada materi prinsip dasar mekanika.
3. Prestasi belajar merupakan skor hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran multimedia interaktif pada materi prinsip dasar mekanika dengan hasil prestasi dari ranah kognitif tingkat pengetahuan, pemahaman dan aplikasi.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif terhadap peningkatan motivasi berprestasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pengetahuan Dasar Teknik Mesin.

Adapun tujuan penelitian secara khusus adalah:

1. Mengetahui perbedaan peningkatan prestasi belajar antara siswa yang menggunakan pembelajaran multimedia interaktif dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PDTM.
2. Mengetahui motivasi berprestasi siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran PDTM.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti mengharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmu pengetahuan khususnya dalam ilmu pendidikan dan diharapkan penelitian ini juga dapat dijadikan dasar bagi peneliti lainnya yang merasa tertarik untuk meneliti mengenai penggunaan pembelajaran multimedia interaktif untuk dapat meningkatkan motivasi berprestasi dan prestasi belajar siswa.

2. Manfaat praktis

- a. Bahan masukan bagi siswa bahwa dengan penggunaan pembelajaran multimedia interaktif dapat membangkitkan motivasi berprestasi dan meningkatkan prestasi belajar siswa.
- b. Memberikan wawasan kepada guru bahwa dengan penggunaan pembelajaran multimedia interaktif dapat memberikan pemecahan masalah pada peningkatan mutu pembelajaran .

F. Struktur Organisasi Tesis

Penulisan tesis ini supaya lebih mudah dalam pembahasan dan penulisan selanjutnya, maka sistematika penulisan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN. Bab ini mengemukakan latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA. Bab ini berisi tentang dasar-dasar teori umum yang dipakai pada pembahasan dan analisis masalah. Teori diambil dari literatur yang berkaitan dengan pembahasan masalah, pembahasan mengenai teori yang mendasari, penelitian yang relevan dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN. Bab ini berisi tentang metode penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, lokasi dan subyek penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, pengujian instrumen dan teknik pengolahan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN. Bab ini berisi mengenai pemaparan data hasil penelitian, hasil pengolahan data penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN. Bab ini berisi tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran-saran yang diberikan berdasarkan hasil temuan penelitian.